



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

## **Representações Femininas na Literatura de Fantasia**

**Uma análise sobre a construção das personagens femininas em**

**“As Crônicas de Gelo e Fogo.”**

Ludmila Soares Toledo

Brasília – DF - 2014



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

**Representações Femininas na Literatura de Fantasia:  
Uma análise sobre a construção das personagens femininas em  
“As Crônicas de Gelo e Fogo”.**

Ludmila Soares Toledo

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Publicidade e Propaganda sob orientação da professora Selma Regina Nunes Oliveira.

# **Representações Femininas na Literatura de Fantasia**

Ludmila Soares Toledo

Prof. Orientador: Dra. Ma. Selma Regina Nunes Oliveira

Brasília, 04 de Dezembro de 2014.

## **BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Ma. Selma Regina Nunes Oliveira (Orientadora)

---

Profa. Ma. Clarissa Motter

---

Prof. Dr. Michael Peixoto

---

Prof. Dr. Wagner Rizzo (Suplente)

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, agradeço e dedico esse trabalho a minha mãe, Salma. Agradeço por todos os puxões de orelha, pela paciência e dedicação para que eu pudesse chegar a essa etapa da minha vida. Se hoje entendo como a força de uma mulher é algo fenomenal, é totalmente por causa dela. Eu te amo, mãe.

Quero agradecer a cada professor que esteve comigo ao longo dos anos de graduação da UnB, principalmente a Selma, por ter topado essa empreitada comigo, pela paciência com os dramas, pelos bons conselhos e conversas; ao Wagner, por ter proporcionado boas experiências e gargalhadas nas aulas e bate-papos no laboratório de publicidade. Clarissa e ao Mike, que aceitaram fazer parte da minha banca. Sou grata também aos funcionários, em especial ao seu Isaías, que sempre tem uma palavra amiga e um bom caso pra contar pra todo mundo.

Um abraço para todos os meus amigos, antigos e novos, off-line e online, que me deram força e aguentaram firme comigo todos os momentos, desde os mais alegres até aqueles em que eu mais precisei deles. Um agradecimento em especial para os meus “mandrils” queridos: Eduarda, Luísa, Nádia e Patrick, meu amor por vocês só aumenta a cada dia.

Por último e não menos importante, eu agradeço ao meu gato de estimação, Frederico, pois uma bruxa sem seu fiel gato (branco e) preto não é ninguém.

“Todo o fantástico é uma ruptura da ordem reconhecida, uma irrupção do inadmissível no seio da inalterável legalidade cotidiana.”

Roger Caillois

## RESUMO

Este estudo visa compreender e analisar a construção das personagens femininas da série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo”, de George R.R. Martin. Sua importância se mostra quando tentamos entender como as características desta série *best-seller* do mercado literário estão amplamente ligadas com diversas mudanças ocorridas nos contextos socioeconômicos ao longo do século XX, como, por exemplo, as conquistas do movimento feminista, que ajudam e ajudaram a mudar a forma como as mulheres são inseridas em suas realidades sociais; o fenômeno da transmidialidade, que só foi possível com o desenvolvimento de novos meios como a televisão, cinema e a internet; os movimentos de contracultura, que questionaram valores e preconceitos intrínsecos à época.

**Palavras-chave:** cultura de massa, literatura, fantasia, representação feminina, As Crônicas de Gelo e Fogo.

## **ABSTRACT**

This study aims to understand and analyze the construction of the female characters of the book series "A Song of Ice and Fire" by George R.R. Martin. Its importance is shown when trying to understand how the features of this best-selling series of the literary market are widely linked with several changes in the socioeconomic contexts throughout the twentieth century, for example, the achievements of the feminist movement, which helped and help change the way women are inserted in their social realities; the transmedia phenomenon, that only became possible with the development of new media such as television, cinema and the Internet; the movements of counterculture which questioned intrinsic values and prejudices at the time.

**Keywords:** mass culture, literature, fantasy, female representation, A Song of Ice and Fire.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Ilustração 1: Maisie Williams como Arya Stark. Take retirado da série televisiva Game of Thrones, do canal HBO.....	31
Ilustração 2: Maisie Williams como Arya Stark. Take retirado da série televisiva Game of Thrones, do canal HBO.....	32
Ilustração 3: Gwendoline Christie como Brienne of Tarth. Take retirado da série televisiva Game of Thrones, do canal HBO.....	36



## Sumário

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<i>Problema de pesquisa .....</i>	<i>11</i>
<i>Justificativa .....</i>	<i>12</i>
<i>Objetivo Geral.....</i>	<i>12</i>
<i>Metodologia de Pesquisa .....</i>	<i>12</i>
<i>Metodologia de trabalho .....</i>	<i>13</i>
<i>Referencial Teórico .....</i>	<i>13</i>
<b>1. Indústria cultural, Literatura de Massa e Literatura de Alta Fantasia.....</b>	<b>15</b>
1.1 <i>Indústria cultural e cultura de massa .....</i>	<i>15</i>
1.2 – <i>Papéis da Literatura e da Literatura de Massa .....</i>	<i>16</i>
1.3 – <i>O gênero literário, o fantástico e a fantasia .....</i>	<i>17</i>
<b>2. Criador e Criatura .....</b>	<b>20</b>
2.1 – <i>Contexto histórico.....</i>	<i>20</i>
2.2 – <i>Vida e Obra de George R.R. Martin.....</i>	<i>21</i>
<b>3. Análise das Personagens Femininas.....</b>	<b>28</b>
3.1 – <i>A contribuição do Feminismo.....</i>	<i>28</i>
3.2 – <i>Análise da representação .....</i>	<i>29</i>
3.2.1 – <i>A escolha das personagens.....</i>	<i>29</i>
3.2.2 <i>Breve introdução sobre a Casa Stark: .....</i>	<i>30</i>
3.2.3 – <i>Arya Stark.....</i>	<i>31</i>
3.2.4 <i>Brienne of Tarth .....</i>	<i>36</i>
<b>4. Conclusão .....</b>	<b>41</b>
<b>Referências Bibliográficas .....</b>	<b>42</b>

## INTRODUÇÃO

A Literatura de Fantasia é um gênero literário moderno, nascido nos primórdios do século XIX. Apesar de ser um fenômeno relativamente recente em comparação a outros estilos literários, o que antecede a ela remete aos primórdios documentais da humanidade, como a construção dos mitos e a descrição de sagas e mais sagas de heróis, como a Odisseia ou as histórias de cavaleiros medievais. Porém uma breve verificação no conteúdo de grande parte dos livros que são categorizados como Fantasias Épicas nos revela que a representação feminina nesse tipo de narrativa é altamente limitada a personagens que não possuem grande relevância dentro da história, sendo tratada, muitas vezes como mero adereço ou até mesmo ignorada, como em algumas obras de um dos expoentes máximos desse estilo literário, J.R.R. Tolkien.

Contudo, alguns exemplos desse gênero começaram a fugir dessa premissa. A série de livros de J.K Rowling, Harry Potter, apesar de seguir uma estrutura narrativa relativamente tradicional, já mostra personagens femininas que ajudam no desenrolar da história e que possuem mais que papéis meramente decorativos. “As Crônicas de Gelo e Fogo”, série de livros de fantasia épica escrita por George R.R Martin que pretendo analisar a construção das personagens femininas, as quais considero diferenciadas do padrão observado em outros títulos, virou um fenômeno mundial transmidiático, tendo seu sucesso saído das páginas dos livros e virado a série de TV do canal HBO, Game Of Thrones, e várias outras plataformas, como histórias em quadrinhos e jogos, por exemplo.

Este estudo visa compreender e analisar a construção das personagens femininas da série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo”, de George R.R Martin. Sua importância se mostra quando tentamos entender como as características desta série *best-seller* do mercado literário estão amplamente ligadas com diversas mudanças ocorridas nos contextos socioeconômicos ao longo do século XX, como, por exemplo, as conquistas do movimento feminista, que ajudam e ajudaram a mudar a forma como as mulheres são inseridas em suas realidades sociais; o fenômeno da transmidialidade, que só foi possível com o desenvolvimento de novos

meios como a televisão, cinema e a internet; os movimentos de contracultura, que questionaram valores e preconceitos intrínsecos à época.

A escolha do tema se deu justamente pela curiosidade gerada na autora deste trabalho, enquanto consumidora desse tipo de literatura, pela representação dessas personagens femininas na série de livros escolhida como objeto de estudo e pela possibilidade de englobar várias áreas do conhecimento como forma de entender os aspectos sociais, históricos políticos e econômicos que levaram ela a ser uma série com um diferencial em relação a obras do mesmo estilo.

Para a sua melhor compreensão, o trabalho foi dividido em cinco partes. Num primeiro momento serão abordados os conceitos de indústria cultural e literatura de massa, na qual esta inserida a Literatura de Alta Fantasia. Serão apresentadas também as principais características desse gênero literário.

O segundo capítulo tratará de contar a história do autor George R.R. Martin e explicar a série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo”, analisando o contexto histórico, social e político da época que o autor nasceu e de quando a obra foi concebida, identificando, em suas características, o que a torna um produto diferenciado em termos de narrativa e transmidialidade.

Em seguida, será realizada a análise da construção das personagens femininas escolhidas de acordo com parâmetros arquetípicos, de acordo com suas características físicas, psicológicas e sua evolução ao longo da narrativa. Será também verificada se existe correspondência entre a representação dos livros e a caracterização feita na série de TV Game of Thrones.

## **Problema de pesquisa**

Atualmente, o sucesso da série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” chamou a atenção para a diferenciação das personagens femininas da história, que são também protagonistas e possuem enredos próprios que se desenvolvem sem que elas precisem de um par masculino para que suas histórias sigam seu curso. Quais fatores foram determinantes para que as representações femininas na série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” sejam diferenciadas em relação a outros

títulos de Literatura de Fantasia Épica? Essa pesquisa busca verificar como essas representações são construídas e quais fatores contribuíram para que elas sejam consideradas diferenciadas.

## **Justificativa**

A Literatura de Alta Fantasia Épica, desde sua concepção no início século XX é marcada por ter histórias sobre e para homens que realizam feitos grandiosos. Porém atualmente o sucesso da série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” chamou a atenção para a diferenciação das personagens femininas da história, que são também protagonistas e possuem enredos próprios que se desenvolvem sem que elas precisem, necessariamente, de um par masculino para que suas histórias sigam seu curso.

## **Objetivo Geral**

Analisar a construção das personagens femininas da coleção de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo”.

Verificar se a construção dessas personagens demonstra uma ruptura com modelos tradicionais de representação feminina nas narrativas de Literatura de Fantasia.

## **Metodologia de Pesquisa**

A pesquisa se utilizará do método dedutivo para conduzir a linha de estudo, utilizando-se de pesquisa exploratória e qualitativa, para tornar o tema mais evidente e verificar se de fato as representações analisadas são diferenciadas. A pesquisa exploratória parte da premissa de aumentar a familiaridade com o tema. A pesquisa qualitativa vale-se de associar os dados analisados a uma teoria já conhecida. As análises serão baseadas em livros classificados como Literatura de Fantasia e textos ligados a áreas de estudo que serão contempladas nesse trabalho, a literatura de massa, teorias da comunicação, verificando como foram construídas

as representações femininas de “As Crônicas de Gelo e Fogo” e se as personagens dos livros rompem com modelos tradicionais femininos. Será realizada também análise de conteúdo da obra, a fim de identificar características das personagens que as tornam diferenciadas em relação a outras personagens femininas da Literatura de Alta Fantasia.

## **Metodologia de Trabalho**

O trabalho começará introduzindo o contexto da Literatura de Alta Fantasia, que está inserida na Cultura de Massa, que por sua vez é um fenômeno intrínseco ao advento da Indústria Cultural, passando também pela teoria de gênero literário e a posterior definição do que é essa Literatura de Alta Fantasia.

No próximo capítulo, será estudada a biografia e o contexto histórico no qual George R.R. Martin, autor da obra analisada nasceu, e como sua história de vida ajuda a explicar as características de As Crônicas de Gelo e Fogo.

Posteriormente, será mostrado como o movimento feminista ajudou na mudança de perspectiva acerca da representação feminina e logo após, será realizada a análise da construção das personagens, seguida da verificação de correspondência entre a representação nos livros e na série de TV *Game of Thrones*.

## **Referencial Teórico**

Este trabalho é transdisciplinar, e engloba quatro campos distintos do conhecimento: comunicação, literatura, estudos de gênero e teoria de representação social.

Dentro da área de comunicação, serão abordados conceitos de Indústria Cultural, Cultura de Massa e Literatura de Massa, baseando-se no pensamento de Max Horkheimer e Theodor Adorno, nas reflexões de Teixeira Coelho em “O que é Indústria Cultural” e, mais especificamente, sobre Cultura de massa e Literatura de Massa, um dos cânones das teorias da Comunicação, “A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica”, de Walter Benjamim, e no artigo “Literatura e

Cultura de Massa”, de Silviano Santiago, baseado na obra de Benjamin, sobre a função da literatura nos tempos atuais.

Adentrando a Literatura, passamos por uma discussão sobre o gênero literário e sobre o que é o gênero narrativo Fantástico, a Fantasia e Baixa e Alta Fantasia, através dos conceitos abordados por Tzvetan Todorov em “Introdução a Literatura Fantástica”.

A teoria do núcleo da representação social, vista nos textos de Celso Pereira de Sá Nunes e Denise Jodelet, assim como os estudos de gênero por Ana Carolina Ecosteguy, Martha Giudice Narvaz e Sílvia Helena Koller, o histórico da mudança da representação feminina feito por Selma Regina Oliveira Nunes nos ajudam a compreender como as mudanças no contexto social, histórico e político no qual o autor, George R.R Martin, cresceu, influenciou no modo como suas personagens foram construídas.

# **1. Indústria cultural, Literatura de Massa e Literatura de Alta Fantasia**

## **1.1 - Indústria cultural e cultura de massa**

Indústria Cultural é um conceito concebido, primeiramente, pelos filósofos e sociólogos alemães Theodor Adorno e Max Horkheimer na primeira metade do século XX para caracterizar a situação das artes ante o advento de uma sociedade capitalista industrial ao longo da Revolução Industrial iniciada no século XVIII e que atingiu seu ápice a partir do fim da Segunda Guerra Mundial.

Apesar de apresentada como um fenômeno nocivo por enfraquecer, segundo seus teóricos, o poder crítico e contestador intrínseco às obras de arte, é inegável que seu surgimento foi um marco na forma como os produtos midiáticos e as artes passaram a ser entendidos e como os meios nos quais são produzidos influenciam esse entendimento sobre eles. “Não há, portanto, por que condenar a indústria cultural sob a alegação de que ela é uma prática do entretenimento, da diversão, do prazer. O prazer é, sempre, uma forma do saber”. (TEIXEIRA COELHO, 1980, p.17)

A invenção da prensa móvel por Gutemberg, passando pela fotografia, pelo cinema, pela televisão (talvez o maior expoente da indústria cultural ao longo do século XX) e por fim chegando ao advento da internet, todos esses acontecimentos foram essenciais para que possamos entender o maior fenômeno resultante dessa indústria: a cultura pop ou de massa, que reúne tanto elementos dos saberes populares de uma sociedade, quanto elementos das artes ditas “superiores” (pintura, música, arquitetura, por exemplo) para criar uma terceira via, mais palatável para uma maior quantidade de pessoas e que ajudou a moldar a forma como entendemos a arte atualmente. Logo, a cultura de massa só pode ser entendida como tal a partir do momento em que já existe uma rede de comunicação em massa que se ajusta aos anseios de uma sociedade de consumo que surgiu como consequência da evolução tecnológica dos meios de produção.

“A cultura de massa não ocupa o lugar da cultura superior ou da popular, apenas criando para si uma terceira faixa que complementa e vitaliza os processos das culturas tradicionais (exemplos nas contribuições da pop art para a pintura e as da TV para o cinema, e as da TV e do cinema para o teatro e a literatura).” (TEIXEIRA COELHO, 1980, p.13)

Dentro da cultura de massa, pressupõem-se, como explicitado por Luiz Costa Lima em Teoria da Cultura de Massa (2000), camadas de heterogeneidade. Essa heterogeneidade pode ser interna ou externa. No caso da heterogeneidade interna, um produto é diferenciado dentro de um mesmo veículo ou pela diversidade de veículos em que é encontrado. Um exemplo de variação dentro do mesmo veículo, nesse caso a literatura, são as diferentes versões da *Ilíada*, de Homero, que vão desde uma adaptação simplificada em formato de *pocket book* até a tradução direta do grego feita por Haroldo de Campos. A variação de meios em que um produto é encontrado pode ser verificada no exemplo dado pelo próprio autor

[...] quer considerando os que, tratando de um mesmo tema ou evento, se diferenciam ao serem “tocados” pela distinta materialidade da linguagem de veículos diversos (um crime abordado em página policial de jornal, num curta-metragem ou numa história em quadrinhos adquire tonalidades diferenciadas de “realismo”). (LIMA, 2000, p.44)

Sobre a heterogeneidade externa, o autor faz a seguinte conclusão:

[...] por comparação com seu polo de correlação, resultante da análise de sua temática/formulação/linguagem em face da temática/formulação/linguagem dos produtos de “cultura superior”, tomados ainda quer de veículo a veículo correspondente — quando tal correspondência seja possível — por exemplo, revista de atualidade e revista especializada, jornal e livro, quer de bloco para bloco. (LIMA, 2000, p.45)

## 1.2 – Papéis da Literatura e da Literatura de Massa

Para Silviano Santiago, em “Literatura e Cultura de Massa”, no caso mais específico da literatura, existe uma discussão ainda mais premente, já que sua função é sempre posta em xeque quando a comparamos com os outros tipos de expressão artística, mesmo antes de ser analisada no contexto de sua reprodutibilidade técnica (SANTIAGO, 1993). Considerada uma forma menos “democrática” de expressão artística por muitas vezes exigir do leitor um arcabouço referencial que grande parte das pessoas não possui, a literatura passou por um processo profundo de ressignificação, talvez até mais que as outras artes, pela indústria cultural.



Santiago ainda aponta que a literatura tem um caráter ambíguo e diferenciado em relação aos outros tipos de expressão. Em “Literatura e Cultura de Massa”, ele faz comparações, por exemplo, com o cinema comercial, que é dependente da distribuição e de sua renda para poder continuar a existir como é.

“Por ser a literatura de que falamos e que estamos considerando posterior aos tempos da cultura de massa, ela é duplamente intempestiva: se distancia do consumo pelos contemporâneos por um lado e, por outro lado, dos maiores compromissos financeiros e técnicos que as artes técnicas do nosso tempo requerem até para poder engatinhar” (SANTIAGO, 1993 p.10)

Apesar desse caráter mais afastado dos meios comerciais, a literatura também tem seu caráter mais popular explorado num fenômeno que só teve sua existência justificada depois do contexto de indústria cultural: os best-sellers. O termo inglês literalmente é traduzido como “mais vendidos”, ou seja, são livros cujos volumes de venda são extremamente expressivos. O best-seller é, por excelência, um produto da cultura de massa justamente por apresentar em sua essência o conceito de heterogeneidade explicitado por Luiz Costa Lima (2000). Além da quantidade de exemplares vendidos, há também sua adaptação para outros veículos, como cinema, televisão, história em quadrinhos, e difusão ao redor do mundo.

É importante ressaltar que o fato de um livro ser considerado um best-seller não implica necessariamente que sua qualidade seja boa ou ruim. Walter Benjamin, em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1955) ressalta que é possível sim que haja uma perda em qualidade quando uma obra é mais reproduzida, mas que se ganha em difusão, ou seja, a obra se torna mais conhecida e mais acessível para um número maior de públicos.

### **1.3 - O gênero literário, o fantástico e a fantasia**

“Podemos então dizer, que todo estudo da literatura terá que participar, querendo ou não, deste duplo movimento: da obra para a literatura (ou o gênero) e da literatura (do gênero) para a obra; é perfeitamente legítimo, conceder provisoriamente um lugar de destaque à uma ou à outra direção, à diferença ou à semelhança.” (TODOROV, 1980 p.6)

Tzvetan Todorov, em sua obra “Introdução a Literatura Fantástica”, fomenta o debate sobre a definição de gêneros literários e que obras “puramente literárias” talvez não sejam sujeitas a tais classificações e que, seguindo esse raciocínio, apenas as obras da literatura de massa sejam categorizadas em tais definições específicas de gênero. Porém, logo adiante, o próprio autor reconhece que,

“Não reconhecer a existência dos gêneros equivale a pretender que a obra literária não mantenha relações com as obras já existentes. Os gêneros são precisamente esses elos mediante os quais a obra se relaciona com o universo da literatura.” (TODOROV, 1980 p.7)

Dentre os diversos gêneros, há um que se aplica bem tanto ao cinema quanto à literatura: o Fantástico. Uma das principais características desse gênero é que suas narrativas estão centradas em elementos que não existem ou que não são reconhecidos no contexto em que a obra foi concebida. Ainda sobre o gênero, Todorov coloca também que o Fantástico estabelece uma ruptura com o real ao inserir nas narrativas elementos que quebram com a forma natural com a qual estamos acostumados a que os acontecimentos da vida cotidiana possuem. Jorge Luís Borges defende que existe uma causalidade de caráter mágico que encadeiam os acontecimentos ao longo desse tipo de narrativa. Grande parte de seu destaque ao longo do século XX se deve aos movimentos artísticos modernistas, principalmente o surrealismo, corrente que pregava o afastamento da realidade e a valorização do onírico, do irracional e do inconsciente.

Dentro do Fantástico, existe a Fantasia, um dos gêneros literários que mais produz best-sellers atualmente. Ela é caracterizada principalmente pelo fato de que os fenômenos não lógicos desempenham um papel significativo em suas narrativas. Eventos ou personagens fantasiosos, por exemplo, são elementos que não podem ter existência comprovada no mundo como conhecemos. A Fantasia, apesar de ser estudada como um fenômeno literário relativamente recente remete aos primórdios da história escrita humana, já que os mitos, as poesias épicas, as fábulas e até mesmo os contos de Mil e Uma Noites são fontes de inspiração diretas para esse tipo de literatura. Além dessa definição, as subdivisões do gênero, alta fantasia e baixa fantasia (NOGUEIRA FILHO, 2013, p.17) , ajudam a conceituá-la.

Essas subdivisões são assim feitas para entender em que esfera narrativa se encontra a obra, e nada tem relacionado com a qualidade da obra. A baixa fantasia se caracteriza por explorar narrativas que se passam, mesmo que em parte, no nosso mundo, no mundo real, e seus elementos fantásticos são incorporados a uma realidade já conhecida. A série de livros de J.K Rowling, Harry Potter, é um exemplo de baixa fantasia.

Já a alta fantasia, subgênero que interessa particularmente a esse trabalho, indica um tipo de narrativa que se passa totalmente num mundo ficcional, inventado, que se sobrepõe ao mundo real, onde seres sobrenaturais como duendes, *trolls* ou dragões convivem com humanos. Os exemplares máximos representantes desse tipo de literatura são as obras O Hobbit e a trilogia O Senhor Dos Anéis, do escritor, professor e filólogo inglês John Ronald Reuel Tolkien, mais conhecido com J.R.R.Tolkien. Ambas as obras são ambientadas em um mundo secundário, a Terra Média, habitada por diversas criaturas mágicas, como elfos e magos.

A obra “As Crônicas de Gelo e Fogo”, de George R.R Martin, objeto de estudo deste trabalho, é um exemplo de obra também pertencente a alta fantasia. Sua narrativa se concentra basicamente em Westeros e Essos, continentes fictícios onde os personagens vivem suas histórias, numa atmosfera que remete aos tempos medievais. Suas particularidades serão exploradas no próximo capítulo.

## **2. Criador e Criatura**

“Todo texto literário, por mais alheio que seja aos valores do passado, movimentada direta ou indiretamente formas de tradição que são o palco onde se desenrolam os acontecimentos presentes que real e virtualmente se representam no tempo anacrônico e no espaço atópico da escrita.”  
(SANTIAGO, 1993 p.10)

### **2.1 - Contexto histórico**

Para analisar as características de “As Crônicas de Gelo e Fogo”, é preciso entender em que contexto social, político e histórico seu autor, George R.R. Martin, foi criado, quais foram suas influências, e como todos esses fatores contribuíram para que a série de livros tenha virado o fenômeno que é atualmente.

A Segunda Guerra Mundial alterou profundamente o quadro sociopolítico e econômico internacional. O fim do conflito acarretou na separação do mundo em dois blocos que antagonizavam entre si: o capitalista, liderado pelos Estados Unidos, e o socialista, liderado pela União Soviética. Extremamente armados e com sistemas de governo, economia e sociais distintos, foi iniciada a chamada “Guerra Fria”.

O recrudescimento do clima anticomunista nos Estados Unidos acarretou em medidas que visavam impedir a influência do comunismo no país. Consequentemente, um movimento conservador começou a ganhar mais força dentro da sociedade, convocando os cidadãos a retomarem o espírito empreendedor americano e voltarem com os verdadeiros valores cristãos (OLIVEIRA, 2007, p.88). Ou seja, passada a guerra, os homens deveriam retornar aos seus postos de trabalho (retomada do espírito empreendedor) e as mulheres, que outrora ocuparam esses cargos enquanto os homens estavam na guerra, foram mandadas de volta ao confinamento do lar.

Esse movimento conservador, naturalmente, atingiu todos os setores da sociedade americana, e um deles, a mídia, tanto de entretenimento quanto jornalística, foi essencial para ajudar a propagar essa retomada aos valores tradicionais, tirando da pauta assuntos como a emancipação da mulher através do trabalho e do estudo, e transformando o “lar” no reino feminino, enquanto o homem

se esforçava em seu trabalho, para dar a esse lar as condições para continuar se mantendo.

O conservadorismo também atingiu a indústria do entretenimento, principalmente aquelas que estavam intimamente ligadas a cultura de massa, como o cinema, histórias em quadrinhos e da literatura de massa, principalmente a ficção científica. O período compreendido entre os anos 1920 até meados dos anos 1950 é considerado a “era de ouro” dessas formas de entretenimento, por ter sido uma época de intensa produção e altíssima qualidade técnica e artística. O pós-guerra é considerado pelos estudiosos como o início do declínio dessa era.

O sucesso das histórias em quadrinho, em especial, começou a chamar a atenção dos conservadores, e uma série de artigos começou a ser publicada questionando a influência desses quadrinhos nos jovens, que era seu principal público. O movimento do Senador McCarthy iniciou uma verdadeira guerra, classificando os gibis como subversivos e imorais. A onda conservadora banuiu dos quadrinhos, da TV e até mesmo do cinema diversas temáticas como o terror, a sexualidade, o crime, dentre outras, a fim de diminuir a suposta influência negativa promovida por esses meios e também para utilizá-los no fortalecimento da mensagem de retomada a valores tradicionais.

## **2.2 – Vida e Obra de George R.R. Martin**

É nesse contexto que, em 1948, nasce George Raymond Richard Martin, mais conhecido com George R.R. Martin. Filho de um estivador com uma dona de casa, Martin viveu a maior parte da juventude em New Jersey, e isso acabou fazendo com que ele, que não tinha muita condição de conhecer outros lugares, decidisse se aventurar na escrita.

George Martin começou sua jornada como escritor vendendo histórias de monstros para seus vizinhos. Conforme foi amadurecendo, começou a se interessar por histórias em quadrinhos, virando fã e colecionador principalmente daquelas

produzidas durante o período chamado Era de Prata<sup>1</sup>. Durante a época de ginásio, ele começou a produzir as próprias histórias, os fanzines<sup>2</sup>. Também foi editor do jornal do colégio que estudava, o que influenciou a escolher jornalismo quando foi cursar universidade bem longe de sua cidade natal. Aos 21 anos escreveu sua primeira história profissional, “The Hero”, que foi publicada na revista Galaxy Science Fiction<sup>3</sup>. Também foi na juventude que se tornou um aficionado por xadrez, jogo que influencia de forma contundente a série “As Crônicas de Gelo e Fogo”. Aos 31 anos, George passou a se dedicar integralmente a escrita. Começou também a trabalhar com a produção de séries de TV quando se mudou para a Califórnia, participando da roteirização das séries como “The Twilight Zone”<sup>4</sup> e “Beauty and The Beast”. É um escritor bastante prolífico, tendo publicado 13 livros desde 1977, 10 coleções de contos e editado outras dezenas de obras.

Porém o auge da carreira literária foi atingido com a publicação do primeiro livro da série “As Crônicas de Gelo e Fogo”, A Guerra dos Tronos, em 1996. A coleção, primeiramente imaginada pelo autor como uma trilogia, já tem cinco livros publicados; além de A Guerra dos Tronos, já foram lançados A Fúria de Reis (1998), A Tormenta das Espadas (2000), O Festim dos Corvos (2005), A Dança dos Dragões (2011) e há a previsão de mais dois volumes, Winds of Winter e A Dream of Spring (Os Ventos do Inverno e Um Sonho de Primavera, em livre tradução) que ainda serão lançados. Com o sucesso, vieram as comparações com J.R.R Tolkien, talvez o maior expoente da Literatura de Alta Fantasia, e George admite que Tolkien foi um de seus maiores influenciadores *“Eu sabia, de uma forma geral, que queria escrever uma fantasia épica desde que era criança.”*<sup>5</sup> Desde a publicação do

---

<sup>1</sup> A Era de Prata das Histórias em Quadrinhos foi um segundo momento de popularidade desse formato de mídia, logo após a 2ª Guerra Mundial, principalmente com a publicação das histórias de Stan Lee.

<sup>2</sup> Fanzine é uma abreviação de fanatic magazine. É um tipo de publicação despretensiosa feita por fãs de determinado tipo de temática, como fantasia, ficção científica, video-games etc.

<sup>3</sup> A Galaxy Science Fiction foi uma revista americana de ficção científica publicada entre os anos 1950 – 1980.

<sup>4</sup> The Twilight Zone ou Além da Imaginação foi o remake de uma série produzida pelos estúdios da CBS entre os anos de 1985 – 1989.

<sup>5</sup> “I knew in a general sense I wanted to write an epic fantasy since I loved [J.R.R.] Tolkien since I was a kid.” (Entrevista para a Entertainment Weekly em julho de 2012).

primeiro livro, em 1996, já foram vendidas mais de 30 milhões de cópias da saga em todo o mundo<sup>6</sup>.

Tal qual O Hobbit e a trilogia O Senhor dos Anéis, de Tolkien, As Crônicas de Gelo e Fogo são um produto por excelência da cultura de massa por apresentar as características abordadas no capítulo anterior. É uma obra que possui camadas de heterogeneidade, por ter sua temática difundida por diferentes veículos. A saga é um best-seller, vendido e traduzido no mundo inteiro. Há dezenas de produtos licenciados e comercializados sob sua marca. A mais famosa dessas adaptações é a série de TV *Game of Thrones*, do canal por assinatura americano HBO. Criada por David Bernioff e Daniel Brett Weiss em 2011, conta com a participação do próprio George R.R. Martin, na supervisão da produção e direção de alguns episódios, já que além de autor da saga, ele também tem em seu currículo os longos anos de trabalho como redator de séries de TV. Atualmente *Game of Thrones* se encontra na gravação de sua quinta temporada, e assim como os livros, também é muito bem sucedida, sendo a série com a maior audiência do canal, com a média de 18,4 milhões de telespectadores na última temporada exibida.<sup>7</sup>

“As Crônicas de Gelo e Fogo” conta a história de várias famílias que vivem em um continente fictício formado por sete reinos chamado *Westeros*, e a disputa pelo trono de ferro, que é o símbolo da unificação dos reinos. A obra tem forte influência do medievalismo<sup>8</sup>, característica comum a grande parte dos livros de alta fantasia. Eventos históricos serviram de base para a construção da narrativa, como a Guerra das Rosas<sup>9</sup>, que também inspirou nome de duas das famílias pertencentes a história, os Stark e os Lannister, assim como massacres como o Black Dinner<sup>10</sup>, no qual se baseia o “Casamento Vermelho”<sup>11</sup>, um dos principais

---

<sup>6</sup> Notícia extraída do site do jornal O Globo, do dia 09/03/2014 <http://oglobo.globo.com/cultura/george-r-martin-autor-de-game-of-thrones-eu-me-perco-nas-historias-11827505>. Acesso em 20/10/2014.

<sup>7</sup> (“Game of Thrones é a série de maior audiência da HBO” VEJA. Visitado em 24 de Outubro de 2014.)

<sup>8</sup> Medievalismo é o sistema de crenças e práticas características da Idade Média, ou a devoção a elementos desse período, que foi expressa em áreas como arquitetura, literatura, música, arte, filosofia, estudos acadêmicos e vários veículos de cultura popular.

<sup>9</sup> A Guerra das Rosas ou Guerra das Duas Rosas foi uma série de lutas pelo trono da Inglaterra, ocorridas entre 1455 e 1485 de forma intermitente, durante os reinados de Henrique VI, Eduardo IV e Ricardo III. Em campos opostos encontravam-se as casas de York e de Lencastre, ambas originárias da dinastia Plantageneta e descendentes de Eduardo III, rei da Inglaterra entre 1327 e 1377.

<sup>10</sup> O Black Dinner ou Jantar Negro, em livre tradução, foi uma traição sofrida pelo Clã Douglas, então regente e protetor do trono escocês enquanto o rei Jaime II ainda era criança, por volta do ano 1440.

acontecimentos da saga. Há também a presença de elementos e seres sobrenaturais, como dragões e personagens que possuem poderes especiais.

Apesar de ser uma série de fantasia, é possível perceber que várias temáticas recorrentes ao “mundo real” são retratadas dentro da narrativa, como pluralidade religiosa, sexualidade, luta por poder, violência e relativismo da moral humana. A pluralidade religiosa é explorada pelas diversas correntes seguidas pelos personagens, e as diferenças entre elas também ajudam a caracterizar os personagens, que assim como na “vida real”, buscam coisas como conforto espiritual, respeito a tradições ou poder dentro da religiosidade. A sexualidade também é mostrada em diversos aspectos, seja o sexo como convenção social imposta pelo casamento, como forma de subjugar, o sexo como expressão amorosa e até mesmo uma acepção hedonista. A violência, tanto física quanto psicológica sofrida e infligida pelos personagens é bastante visual, apesar da ausência de ilustrações nos livros, pois há verdadeiros massacres e cenas de tortura e abuso psicológico/físico descritos detalhadamente.

A relatividade da moral humana é um ponto que ajuda a divergir a obra de Martin de outras obras do mesmo gênero. Tomando a obra de J.R.R. Tolkien, Senhor do Anéis (1954), como contraponto, é possível perceber a dualidade óbvia entre Bem e Mal, outra temática recorrente dentro da narrativa de fantasia. Os heróis de Tolkien seguem um caminho dentro da história que, apesar dos contratempos que venham a passar, nos faz acreditar que ao fim da jornada eles haverão de ter vencido seus oponentes, sejam eles interiores ou exteriores. Já em As Crônicas de Gelo e Fogo conseguimos perceber que pelo menos os personagens principais tem mais camadas, que agem conforme exige a situação em que se encontram e não necessariamente segundo valores e preceitos impostos pela sociedade.

A paixão de Martin por xadrez também é percebida dentro da história, já que a narrativa foi e está sendo construída tal qual um jogo (como remete o nome original do primeiro livro em inglês, *A Game of Thrones*), e cada personagem pode

---

Os irmãos Douglas foram convidados para um jantar no castelo do rei, e assim que chegaram, foram presos e julgados como traidores do reino, sendo por fim executados por conta da sentença.

<sup>11</sup> O Casamento Vermelho é um acontecimento do terceiro livro da saga, A Tormenta de Espadas, no qual Catelyn e Robb Stark são encurralados, traídos e assassinados durante o casamento do irmão de Catelyn, Edmure, com uma das filhas de Walder Frey.



ser enxergado como uma peça de tabuleiro, e um movimento em falso pode por tudo em xeque. Há, inclusive, um jogo inspirado no xadrez, Cyvasse<sup>12</sup> que é jogado por vários personagens e citado diversas vezes ao longo dos livros. Falas de diversos personagens deixam claro essa atmosfera de jogo, como por exemplo, na fala do personagem Petyr Baelish em *O Festim dos Corvos* (2005, p.291):

“No jogo dos tronos, até mesmo as peças mais humildes podem ter vontade própria. Por vezes, recusam-se a fazer as jogadas que planejei para elas. Preste bem atenção, Alayne. É uma lição que Cersei Lannister ainda terá que aprender.”

Outro ponto de divergência entre a obra de Martin e Tolkien é que a divisão dos capítulos em *As Crônicas de Gelo e Fogo* é feita em múltiplos pontos de vista. Não há um personagem que seja o condutor da história central, cada um deles tem um enredo próprio. Na obra de Tolkien é possível identificar os personagens que conduzem a história, como por exemplo, Bilbo Bolseiro em *O Hobbit* e Frodo Bolseiro na trilogia *O Senhor dos Anéis*. Segundo a tipologia de Norman Friedman, apresentada por Lígia Chiappini Moraes Leite em *O Foco Narrativo* (1985), essa característica é encontrada no tipo de narração chamado Onisciência Seletiva Múltipla ou Multisseletiva.

A principal característica desse tipo de narração é o fato de que não há um narrador propriamente dito, ou seja, a história flui diretamente da mente dos personagens. Há também a alternância entre a percepção do espaço exterior e o processo mental dos personagens durante a narração, pois ao mesmo tempo em que tomamos conhecimento de um fato pelo olhar do personagem, também somos expostos a sua percepção individual sobre este mesmo fato. Um exemplo desse tipo de narração pode ser identificado na obra *Vidas Secas* (1938), de Graciliano Ramos, na qual somos apresentados ao ponto de vista de cada personagem, desde Fabiano e Sinhá Vitória, passando pelos meninos e chegando até mesmo numa perspectiva da cadela Baleia.

Na obra de Martin existem, até o último livro publicado, *A Dança dos Dragões* (2011), catorze pontos de vista de personagens principais, que não se encontram necessariamente em todos os livros, e alguns personagens, apesar de

---

<sup>12</sup> Cyvasse é um jogo inventado por George Martin e jogado pelos personagens da saga, inspirado em xadrez, blitzkrieg e stratego.

estarem presentes na história desde o primeiro livro, só ganham uma perspectiva própria conforme o avanço da narrativa. A partir do quarto livro, *O Festim dos Corvos* (2005), surgem pontos de vista de personagens secundários. No total, são vinte e quatro pontos de vista diferentes, sendo quinze pontos de vista de personagens masculinos e nove de personagens femininas. Dos quatorze principais, oito são de homens e seis são de mulheres. Há também pontos de vista distintos nos prólogos e nos epílogos de cada livro. Essas passagens normalmente são narradas sob o olhar de personagens que não estão necessariamente ligados aos principais, e esses acabam por morrer ao fim desses trechos da história.

A experiência de George R.R. Martin com a criação de roteiros, o contexto sócio político-econômico que viveu, a influência dos quadrinhos e de autores de fantasia foram decisivos nas características de sua obra. Quando estava vivendo sua juventude ao longo dos anos 1960/70, Martin viu acontecer os movimentos de contracultura, como o hippie, o punk, e a segunda onda feminista, que questionou os valores ao quais as mulheres foram submetidas no pós-guerra, e as incitou a repensarem o seu lugar na sociedade. Quando da publicação do primeiro livro da saga, em 1996, o movimento pelos direitos das mulheres também já se encontrava em um novo patamar, criando interseções com as opressões de etnia, classe social e sexualidade.

E um dos pontos que mais chamam a atenção em *As Crônicas de Gelo e Fogo* é a forma como as personagens femininas foram construídas. A representação feminina na Literatura de Alta Fantasia sempre foi um ponto problemático, e o próprio Martin reconhece isso em uma entrevista concedida ao site espanhol *Adria's News* em 2012:

[...] A forma como as mulheres são retratadas na fantasia épica têm sido um problema por um longo tempo. Estes livros são, em grande parte, escritos por homens, mas as mulheres também os leem em grandes, grandes números. E as mulheres na fantasia tendem a ser mulheres muito atípicas... Elas tendem a ser a mulher guerreira ou a princesa corajosa que não aceita o que seu pai estabelece, e eu tenho esses arquétipos em meus livros também. No entanto, com *Catelyn* existe algo reposto de *Eleanor de Aquitânia*, a figura da mulher que aceitou o seu papel e suas funções em uma sociedade limitada e, no entanto, alcança grande influência e poder e autoridade, apesar de aceitar os riscos e as limitações desta sociedade. Ela também é mãe... Então, uma tendência que você pode ver em um monte de outras fantasias é matar a mãe ou levá-la para fora do palco. Ela geralmente é morta antes que a história cresça... Ninguém quer ouvir sobre a mãe do Rei Arthur e sobre o que ela pensava ou o que ela estava

fazendo, então tiraram-na do palco e eu queria isso também. E isso é Catelyn”<sup>13</sup>.

Ainda sobre a diversidade das personagens femininas em *As Crônicas de Gelo e Fogo*, George afirma:

[...] Bem... Elas devem ser diferentes porque são mulheres diferentes, com diferentes experiências de vida. Eu não acredito que todas as mulheres sejam iguais assim como nem todo homem é igual. Eu acho que qualquer declaração que você faz como “todas as mulheres são... preencha o espaço em branco” está errada. Essas generalizações sempre trazem problemas e por isso eu queria apresentar as minhas personagens femininas como uma grande diversidade, mesmo em uma sociedade tão machista e patriarcal como os Sete Reinos de Westeros. As mulheres possuem papéis diferentes e personalidades diferentes, as mulheres com diferentes talentos encontram maneiras de trabalhar com ele em uma sociedade de acordo com o que elas são.<sup>14</sup>

Buscando reconhecer a forma como as personagens femininas de *As Crônicas de Gelo e Fogo* foram construídas ao longo da narrativa, o próximo capítulo deste trabalho se dedica a identificar as características de algumas das mulheres da história, a fim de verificar se de fato elas representam uma ruptura com os estereótipos femininos dentro das narrativas de Alta Fantasia.

---

<sup>13</sup> George Martin fala sobre a personagem Catelyn Stark – entrevista ao Adria's News, retirada do site Game of Thronesbr acesso em 24/10/2014.

<sup>14</sup> George Martin fala sobre a diversidade de personagens femininas em sua obra – entrevista ao Adria's News, retirada do site Game of Thronesbr acesso em 24/10/2014.

### **3. Análise das Personagens Femininas**

#### **3.1 – A contribuição do Feminismo**

A figura da mulher ao longo da história foi subjugada aos caprichos e vontades de uma sociedade em que imperava a dominação masculina. Hoje fala-se muito nos direitos que foram conquistados, principalmente, nas resistências ocorridas nas ondas feministas iniciadas no século XX. Há, inclusive, quem acredite que uma suposta igualdade entre homens e mulheres já foi atingida, porém é observando que opressões seculares, como a violência doméstica, a desvalorização do trabalho feminino e o apagamento da experiência enquanto mulher, apesar de parecerem problemas de outra época, ainda atingem com força a parcela feminina da população.

A segunda onda feminista, iniciada nos anos 1960/70, começou a questionar a desvalorização da mulher enquanto ser atuante na sociedade. Foi nessa época que começaram os primeiros estudos acadêmicos acerca do feminismo dentro das universidades, principalmente dentro dos grupos de estudos culturais na Inglaterra e nos Estados Unidos.

[...] a expansão do olhar feminista, considerando o cruzamento entre mídia e a temática da mulher, vem produzindo uma crítica que examina a representação das mulheres nos meios, os gêneros considerados femininos, as leituras femininas, a espectadora, sua constituição e suas práticas e a audiência feminina. Estes recortes são abordados a partir do estabelecimento de conexões entre modelos oriundos da teoria do cinema, da literatura, da sociologia, da antropologia e da psicanálise. (ECOTESGUY, 2008, p.2)

Ainda sobre como o olhar feminista influenciou a mudança de paradigma sobre a mulher nos Estudos Culturais, Stuart Hall afirma que o feminismo representou:

[...] rupturas teóricas decisivas que alterou uma prática acumulada em Estudos Culturais, reorganizando sua agenda em termos bem concretos. Desta forma, destaca sua influência nos seguintes aspectos: a abertura para o entendimento do âmbito pessoal como político e suas consequências na construção do objeto de estudo dos Estudos Culturais. (ECOTESGUY, 2008, p.2)

George R.R. Martin, tendo vivenciado o meio acadêmico nesse mesmo período, sendo formado em jornalismo e ainda trabalhando com a produção de séries de televisão, foi, ainda que indiretamente, influenciado por essa nova forma de entendimento sobre o papel da mulher, principalmente no que concerne a suas representações e experiências na mídia. A publicação do primeiro livro de *As Crônicas de Gelo e Fogo* em 1996 já foi em meio ao terceiro momento do movimento feminista, que dentre outras demandas, também questiona a representação feminina nos veículos de comunicação.

Em comparação a diversos livros do mesmo gênero, *As Crônicas de Gelo e Fogo* tem uma representação feminina sólida e relevante para o desenvolvimento da narrativa. Como citado anteriormente, dos catorze pontos de vista principais, 6 são de mulheres. Cada uma delas tem um arco de história<sup>15</sup> bem explorado, que explica suas origens, e nenhuma delas está lá apenas para servir de “escada” para o arco narrativo de algum personagem masculino, diferentemente, por exemplo, das mulheres que existem em *Senhor dos Anéis* (1954). Na obra de Tolkien, temos três mulheres, e a história de duas delas, fracamente desenvolvida, Arwen e Éowyn, giram ao redor de um dos personagens, Aragorn, que é um dos principais homens da saga épica do escritor britânico.

Após leitura das obras, foram escolhidas duas das seis personagens femininas para terem sua construção e evolução analisadas, de acordo com os critérios que serão explicitados na seção seguinte deste trabalho.

## **3.2 – Análise da representação**

### **3.2.1 – A escolha das personagens**

Existe uma diversidade enorme de tipos femininos dentro da narrativa dos livros da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*. Por esse motivo, foram escolhidas as personagens que atenderam aos seguintes critérios: 1 – possuem ponto de vista primário, ou seja, suas histórias tem um fio condutor próprio; 2 – estão inseridas na narrativa até o ponto em que o quinto e último livro se encerra; 3 – contribuem de

---

<sup>15</sup> Arco de história é uma narrativa contada continuamente através de episódios não necessariamente lineares.

forma ativa, mesmo que indiretamente, para o andamento do enredo central da saga; 4 – possuam características únicas que permitem que elas sejam encaradas como modelos únicos de representação, ou seja, quebram com representações femininas tradicionais. As representações femininas mais idealizadas podem ser exemplificadas por diversos modelos, tais como os explicitados por Selma Oliveira (2007): a mulher moderna (que representa dinamismo), a vamp (sedução) e a menina (inocência).

Seguindo os critérios, foram selecionadas duas personagens, que terão suas características analisadas a seguir. São elas: Arya Stark e Brienne of Tarth. As outras personagens, apesar de sua importância, não serão analisadas por ainda estarem inseridas num contexto tradicional de representação. Arya e Brienne representam quebras, ainda que parciais, com esses modelos.

Como os livros não possuem ilustrações serão utilizadas imagens das atrizes que interpretam as personagens na série de TV *Game of Thrones* para exemplificar a aparência física das personagens e também verificar se há uma correspondência entre a descrição dos livros e a caracterização das mesmas na adaptação.

### **3.2.2 Breve introdução sobre a Casa Stark:**

A Casa Stark é uma das principais famílias existentes em *As Crônicas de Gelo e Fogo*. É a família protetora do reino do Norte, Winterfell, um dos sete reinos de Westeros unificados sob o Trono de Ferro. É formada por Catelyn Stark e Eddard Stark, seus cinco filhos biológicos, Arya, Bran, Robb, Rickon e Sansa; pelo filho bastardo de Eddard, Jon Snow; e pelo protegido Theon Greyjoy. A *Guerra dos Tronos* (1996), o primeiro livro da saga, é centrado em grande parte na narrativa dos membros da Casa Stark, considerando que cinco dos oito pontos de vista presentes no volume são de integrantes da família. São eles: Eddard, Catelyn, Arya, Sansa e Bran.

A trama central do volume é sobre a ida de Eddard para Porto Real, a capital do reino, a pedido do rei Robert Baratheon, a fim de que se torne Mão do Rei<sup>16</sup>. A ideia era de que a família se mudasse com o patriarca e que Robb ficasse responsável pelo controle das terras de seu pai em Winterfell. Porém um acidente acontece com Bran e Catelyn acaba ficando para trás para cuidar de seu filho, enquanto as duas filhas, Sansa e Arya, seguem com Eddard para a capital.

Apesar de serem minoria dentro da família, as três integrantes femininas foram escolhidas por George R.R. Martin para possuir uma perspectiva própria dentro da narrativa, o que corrobora com o fato de o autor estar preocupado com criar personagens femininas diferenciadas entre si, mesmo que sejam membros de um mesmo núcleo familiar.

É válido avisar que existem revelações sobre o enredo de algumas tramas dos livros nas análises.

### **3.2.3 - Arya Stark**



Ilustração 1: Maisie Williams como Arya Stark. Take retirado da série televisiva Game of Thrones, do canal HBO.

---

<sup>16</sup> A Mão do Rei é o principal conselheiro do Rei, e executor de seus comandos nos Sete Reinos. Os deveres da Mão incluem comandando os exércitos do Rei, elaborar leis, aplicar a justiça e, de forma geral, administrar o dia-a-dia do Reino. É o segundo homem mais poderoso do reino, depois do Rei.

Arya Stark é a terceira entre os cinco filhos de Catelyn Stark e Eddard Stark. Quando aparece na história pela primeira vez, está com nove anos de idade. Entre os irmãos, apenas ela e o meio irmão, Jon Snow, herdaram os traços físicos do pai. Possui um rosto alongado, olhos acinzentados e cabelos castanhos. É canhota, magra e atlética. Apesar da pouca idade, é uma exímia cavalgadora. Apesar de ser extremamente ágil, é reprimida por sua falta de habilidade com as atividades consideradas “femininas”, como a costura e bordado, e por não ter cuidado com sua apresentação individual, sempre estando, na maior parte do tempo, com os cabelos desgrehados e com a roupa suja.

Por conta de sua aparência andrógina é constantemente confundida com um menino. Por estar fora do padrão estético esperado para uma menina de sua idade, é vítima de chacota de seus pares, que inclusive lhe dão apelidos jocosos, tal como Arya Cara de Cavalo e Arya Debaixo dos Pés, por exemplo. Apesar desse fato, sua aparência também é bastante comparada a uma de suas tias, já falecida, Lianna Stark, irmã de seu pai, que era considerada uma mulher muito bela em vida.



Ilustração 2: Maisie Williams como Arya Stark. Take retirado da série televisiva Game of Thrones, do canal HBO.



Arya é uma garota que ama explorar os locais onde vive e é uma entusiasta das lutas. Possui uma visão muito pragmática da vida. É desenvolta, astuta e tem uma enorme capacidade de se adaptar a situações difíceis, ou seja, é bastante resiliente, mas não sem questionar e buscar entender tudo o que está se passando ao seu redor. É extremamente inteligente e recebeu educação de qualidade e é boa em matemática. Conforme a evolução de sua narrativa, se interessa pelo estudo de outros idiomas presentes na história. Arya também é uma grande admiradora de mulheres guerreiras, em especial uma princesa guerreira que faz parte da mitologia da saga, chamada Nymeria<sup>17</sup>.

Assim como cada um de seus irmãos, tem como animal de estimação uma loba gigante, animal símbolo de sua Casa, chamada Nymeria. Sua ligação com a loba é tal que ela é considerada uma troca-peles, ou seja, ela consegue utilizar sua mente para entrar na mente de sua loba durante seus sonhos e também na dos gatos da cidade de Braavos, onde se fixa após fugir depois da morte de seu pai.

Suas características formam um contraponto com as de sua irmã, Sansa, quase como se uma fosse o oposto complementar da outra. Ambas foram criadas para serem mulheres que esperam pelo dia de seus casamentos, porém Arya nunca esteve disposta a aceitar esse destino e refuta de todas as formas tudo aquilo que a obrigue a ter que se prestar a um papel feminino tradicional, diferentemente de Sansa, que é vista como mais graciosa e sonha com o dia em que seu casamento chegará. Sua ligação com Jon Snow, seu meio-irmão bastardo é muito forte, por outro lado. Ambos são os únicos dos filhos de Eddard que herdaram as características físicas dos Stark. Jon era o único que levava a sério os desejos da irmã de se tornar mais habilidosa com as atividades de arco e flecha e espada.

Quando estão se despedindo em Winterfell antes da ida de Arya para Porto Real com o pai, Jon a presenteia com uma espada, qual a menina nomeia de “Aguilha”, fazendo uma piada com o fato de finalmente ter achado algo que ela gostasse de fazer na costura. Eddard, por fim, reconhece que Arya é realmente talentosa e contrata um professor particular para treiná-la para combates.

---

<sup>17</sup> Nymeria, dentro da mitologia da saga, foi uma Rainha Guerreira que conquistou o sul de Westeros, na região de Dorne, após fugir de uma guerra no antigo continente de Essos.

O ponto de virada da narrativa de Arya acontece quando seu pai é morto, principalmente, por ter antagonizado com a rainha, Cersei, e acaba sendo julgado como traidor do reino. Ela é impedida de ver a execução de seu pai por Sandor Clegane, um dos cavaleiros da guarda pessoal da rainha. Arya cria então um ritual todas as noites, dizendo o nome de cada pessoa que considera que fez mal a ela, desejando suas mortes.

Sandor acaba fugindo de Porto Real levando Arya consigo e assim eles iniciam uma jornada juntos, na qual o cavaleiro deseja levar a menina de volta para a mãe, Catelyn em troca de uma recompensa. Para evitar que seja reconhecida ao longo do caminho, Clegane corta os cabelos da garota e ela passa a se apresentar como Arry, um menino órfão. Quando finalmente chegam ao local onde sua mãe se encontra, descobre que houve um massacre e que tanto Catelyn quanto seu irmão Robb haviam sido assassinados. Eventualmente, Arya e Clegane se separam ao longo da história, e a garota segue seu caminho sozinho para Braavos, uma cidade do antigo continente, e lá acaba sendo abrigada num templo, onde começa a treinar para ser uma assassina.

Dentre todos os personagens da saga, Arya é a única que possui pontos de vista em todos os livros, e é, até a publicação de *A Dança dos Dragões* (2011), também a personagem feminina com o maior número de pontos de vista. Sua construção representa uma quebra com o tradicional modelo de representação de criança órfã, que normalmente supera suas dificuldades, mas ainda mantém um ar de inocência e dependência dos adultos.

Arya é autônoma em suas decisões, e se num primeiro momento ficamos tentados a pensar que sua relação com Clegane irá de alguma forma suprir a ausência da família, toda essa construção vai abaixo quando analisamos com mais atenção a forma como ambos se tratam, já que Clegane não a enxerga como uma criança abandonada e sim como um prêmio, e Arya não possui por ele o respeito que, por exemplo, seu pai ou seu instrutor de combates, inspirava. Ela, desde sua primeira aparição, desafia todos os modelos de feminilidade que lhe são impostos, desde a obrigação de aprender a costurar e se manter arrumada até a não aceitação de um destino quase que obrigatório às mulheres, chegando mesmo a questionar seu próprio pai, como por exemplo, na seguinte passagem em A Guerra dos Tronos (1996):

“E eu posso ser conselheira do rei, construir castelos ou me tornar Alta Septã? – Você - disse, Ned, dando-lhe um beijo suave na testa. – casará com um rei e governará seu castelo, e seus filhos serão cavaleiros, príncipes e senhores e, sim, talvez mesmo um Alto Septão. Arya fez um trejeito. – Não - ela protestou -, esta é Sansa – dobrou a perna direita e voltou aos exercícios de equilíbrio” (MARTIN, 1996, p.184)

Pela caracterização da atriz Maisie Williams nas ilustrações, podemos perceber que existe correspondência entre a descrição do livro e a representação feita pela adaptação.

### 3.2.4 Brienne of Tarth



Ilustração 3: Gwendoline Christie como Brienne of Tarth. Take retirado da série televisiva Game of Thrones, do canal HBO.

Brienne é a única filha e herdeira sobrevivente de seu pai, Selwyn Tarth. É uma mulher alta (tem aproximadamente 1,80m de altura), musculosa, de feições duras. Seus olhos são azuis, tem sardas e seus cabelos são de um loiro claro que lembra a cor de palha. Seus dentes são tortos e proeminentes, e perde dois deles após ter sido capturada por uma companhia de mercenários. Tem 19 anos no momento em que aparece na história. É sempre julgada por ter uma aparência fora do padrão de beleza dos habitantes de Westeros, sendo apelidada, jocosamente, de “Brienne, a Bela. Apesar de desajeitada por conta de seu tamanho, é uma exímia espadachim e bastante forte.

É teimosa e por vezes, julgadora, mas é bastante honesta, simples, leal e determinada. Por ter sido muito maltratada, sempre anseia pelo respeito e pela aceitação alheia, e acaba se afeiçoando rapidamente por quem lhe despense um tratamento mais cortês. Por conta de sua aparência, sempre foi alvo de chacota, rejeição e pena. Todas as suas tentativas de ficar mais próxima de um modelo pré-determinado de feminilidade foram motivo de escárnio. Encontrou nas lutas com espadas um caminho mais adequado para si, porém, por ser mulher, continuou sendo recriminada.

Sua primeira aparição é a partir do segundo livro da saga, A Fúria dos Reis, quando Renly Baratheon, depois da morte de seu irmão, o Rei Robert Baratheon, desafia a Rainha Cersei e seu irmão mais velho, Stannis, e se autodeclara rei. Brienne se junta a Renly, que está seguindo para Porto Real. Ela é constantemente constrangida pelos homens da comitiva, que o tempo todo apostam quem será o primeiro a tirar sua virgindade, porém ela prova seu valor quando vence todos os combatentes de um torneio e acaba nomeada pelo autodeclarado rei para sua guarda pessoal. Seu enorme respeito por Renly vem por conta do tratamento que ele dispensou a ela quando se conheceram mais jovens e ela eventualmente se apaixona por ele, sem, contudo, conseguir nenhum tipo de aproximação romântica.

Renly acaba sendo assassinado e a culpa recai sobre Brienne, que escapa de ser condenada quando Catelyn Stark intervém em seu favor. Brienne então oferece sua espada a Catelyn e a acompanha até encontrar a comitiva de Robb, que também marchava em direção a capital do reino por conta da condenação e morte de seu pai, Eddard. Após um combate, Jaime Lannister, o irmão da Rainha Cersei, é capturado por Robb. Catelyn, sabendo que Arya e Sansa estavam na mão da família da rainha após a morte de seu marido, liberta Jaime sem que Robb saiba, para usá-lo como moeda de troca para recuperar as filhas. Ela confia à Brienne a missão de escoltar Jaime até Porto Real e trazer as filhas de volta para a família.

Ao longo do caminho, Jaime e Brienne criam uma relação de amizade e respeito mútuo, já que a garota demonstra suas habilidades de combate contra ele, que era considerado um dos melhores cavaleiros de Westeros. Em dado momento, são capturados por um grupo de mercenários e Jaime tem sua mão direita amputada, ficando assim ainda mais dependente da proteção de Brienne. Enquanto estão sob o jugo de seus captores, Brienne é constantemente humilhada, sendo, em um dado momento, jogada em uma arena para lutar contra um urso, e Jaime, mesmo livre para seguir seu caminho, decide voltar e ajudar a garota.

Apesar de estar inserida na saga desde o segundo livro, A Fúria dos Reis, só se torna uma personagem com ponto de vista próprio a partir do quarto livro, O Festim dos Corvos. Até então, é vista sob a perspectiva de Catelyn Stark e de Jaime Lannister. Assim como Arya, tem uma representação diferenciada. Porém, o que a torna única é justamente o fato de ser mulher, pois se sua narrativa fosse sob a perspectiva de um personagem masculino, não haveria de ser uma representação fora dos moldes para um modelo masculino em narrativas de fantasia.

Talvez o ponto problemático em sua construção seja justamente a forma como sua opressão é mostrada, pois diferentemente de Arya, Brienne, mesmo sendo um exemplo de mulher fora dos padrões, é extremamente subserviente apesar de ir contra os padrões de feminilidade. Encontra em Renly Baratheon, Catelyn Stark e em Jaime Lannister um respeito que nunca antes havia lhe sido dado. Cria uma relação de amizade, ao longo da história, com Jaime que a enxergou além de suas aparência física e a trata com respeito. Porém o olhar sobre Brienne é sempre com pena e condescendência com sua condição. Apesar de sempre ter sido desmerecida e nunca esperar que de fato seu empenho e caráter sejam reconhecidos, tem uma visão idealizada do que é ser um cavaleiro e vive de acordo com o que acredita ser a forma mais pura de um fiel escudeiro.

Assim como Arya Stark, a intérprete de Brienne, a atriz Gwendoline Christie também foi caracterizada de forma muito semelhante a descrição da personagem nos livros da saga.

### **3.3 – A diferença entre as representações**

A teoria do núcleo central das representações sociais, explicitada por Celso Pereira de Sá (1996) e Denise Jodelet (1989), explica que, para que os elementos externos a essas representações, que são basicamente tudo aquilo que forma nosso arcabouço histórico, cultural e social, precisam bater de frente de forma recorrente para que esse núcleo seja transformado de fato. Grandes acontecimentos que só acontecem uma vez podem abalar sim essa estrutura, sem que, contudo, a mude de fato.

A representação de Brienne significa justamente esse ponto. Ela chama a atenção por não ser necessariamente uma representação feminina tradicional, mas não deixa de estar sujeita às “fraquezas femininas”, já que se sujeita o tempo todo aos serviços de quem lhe despende um pouco mais de atenção. Ela está, de acordo com o que propõe Simone de Beauvoir:

[...] reconhece que o universo em seu conjunto é masculino; os homens modelaram-no, dirigiram-no e ainda hoje o dominam; ela não se considera responsável; está entendido que é inferior, dependente; não aprendeu as lições da violência, nunca emergiu, como um sujeito, em face dos outros membros. (BEUVOIR, 1960, p.364)

Ou seja, Brienne é uma reelaboração de modelo feminino que não representa de fato uma ruptura, conforme diz a afirmação de Ângela Arruda (1998, p.43)

[...] diante duma nova situação, o velho, o familiar, pode tornar-se incômodo, estreito, e necessitar de reformulação. A ansiedade, então é provocada não só pelo objeto de representação, mas também pelo contexto, que pressiona no sentido da reestruturação das velhas representações através da incorporação de novos elementos.

Já a construção de Arya já nos mostra um modelo totalmente reformulado de caracterização, diferente do que estamos acostumados a ver nas representações de órfãos. Conforme apresentado por Selma Oliveira (2007), podemos ver que à criança é associada uma isenção de culpa e uma presunção de inocência, porém ao longo dos acontecimentos da narrativa, Arya mente, se disfarça, deseja a morte de quem fez mal a sua família e chega de fato a matar e por fim está treinando para se tornar uma assassina depois que muda de continente. Isso vai contra toda a ideia que se faz de uma criança, principalmente em se tratando de uma menina.

De acordo, com Simone de Beauvoir (1960), à menina apenas resta buscar a valorização aos olhos paternos, porém Arya perde, sistematicamente, todos os homens que serviram de modelo pra ela: primeiro se despede do meio-irmão Jon Snow; depois o pai é condenado a morte, além da separação de seu instrutor de combate depois que foge de Porto Real. Posteriormente, a mãe e o irmão Robb também são assassinados e diferentemente de outras histórias de órfãos, ninguém a resgata para lhe dar alguma ressignificação de família. Quando achamos que isso vai acontecer com Sandor Clegane, ela o abandona para morrer sozinho ao longo do caminho depois que ele tem um ferimento grave após uma luta. Ela, como sempre fez mesmo enquanto ainda estava segura em sua terra natal, Winterfell com a família, desafia o que o destino coloca a sua frente. A morte dos “homens de sua vida” também é uma morte simbólica de um modelo feminino fadado a ser oprimido pelo patriarcado.



## 4. Conclusão

O objetivo desse trabalho era verificar se num tipo de literatura tão ligada a valores masculinos haveria espaço para uma representação feminina que fosse de fato uma ruptura com tradicionais modelos femininos, e ao fim das análises, é possível dizer que o objetivo foi cumprido.

A indústria cultural e seus produtos são extremamente criticados por representarem, talvez, uma “perda” de qualidade do que é produzido. Mas o que mudou não foi a qualidade, e sim a forma como as consumimos e disseminamos esses produtos entre as pessoas e ao longo do tempo. E todas as mudanças históricas ocorridas ao longo do século XX foram decisivas para essa mudança de paradigma em relação ao consumo e a produção de cultura e arte ao redor do mundo.

George R.R. Martin nasceu sob toda efervescência política, histórica e socioeconômica do pós-guerra, que mudou profundamente o mundo como ele era entendido e conhecido, e é clara a influência desses acontecimentos em sua vida e, principalmente, em sua produção profissional. E vimos essa influência dentro de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, o ápice de sua carreira literária.

É ainda bastante triste que grande parte da indústria de entretenimento do mundo ainda veja a mulher como apenas algo idealizado, mas é preciso descobrir e mostrar que os pontos de ruptura existem e que eles surgem de todos os lados, todos os dias, por menores que sejam. Arya é um desses pontos, e é uma das personagens mais populares de uma das séries de livros que ganhou o mundo nos últimos anos. E ela certamente servirá de inspiração para mais outras.

## Referências Bibliográficas

ARRUDA, Angela (Org.) **Representando a alteridade**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BEAVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1960. V. 1 e 2

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: ADORNO et al. Teoria da Cultura de Massa. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.

COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural**. 35. ed. São Paulo: Brasiliense, 1980. 46 p.

ECOSTEGUY, Ana Carolina (Org.). **Comunicação e gênero: a aventura da pesquisa**. Porto Alegre: Edipucrs, 2008. 173 p.

JODELET, Denise. **Représentations sociales: un domaine en expansion**. In: Denise Jodelet. (Org.). Les représentations sociales. Paris: PUF, 1989

KAUFMAN, Amy S. **“And that one Talent which is death to hide”: Volksgeist and Arya Stark**. Cloud Conference Round Table: Masculinity and Disability in Game of Thrones. 27th Annual International Conference on Medievalism, Outubro, 2012.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O FOCO NARRATIVO**: (ou A polêmica em torno da ilusão). 10. ed. São Paulo: Ática, 1985. 101 p.

LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de Massa**. 5. ed. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2000.

MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos**. São Paulo: Leya, 1996. 592p.

\_\_\_\_\_. **A Fúria dos Reis**. São Paulo: Leya, 1998. 656p.

\_\_\_\_\_. **A Tormenta das Espadas**. São Paulo: Leya, 2000. 884p.

\_\_\_\_\_. **O Festim dos Corvos**. São Paulo: Leya, 2005. 644p.

\_\_\_\_\_. **A Dança dos Dragões**. São Paulo: Leya, 2011. 871p.

MARTINS NETO, Afranio Pedro; DERING, Renato de Oliveira. **CONCEITUAÇÕES DE LITERATURA DE MASSA E POSIÇÕES DO HERÓI EM O HOBBIT, DE J.R.R. TOLKIEN**. *Litteris*, Jataí, v. 1, n. 11, p.468-480, mar. 2013.

NARVAZ, Martha Giudice; KOLLER, Sílvia Helena. **METODOLOGIAS FEMINISTAS E ESTUDOS DE GÊNERO: ARTICULANDO PESQUISA, CLÍNICA E POLÍTICA**. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 11, n. 3, p.647-654, set. 2006. Trimestral.

NOGUEIRA FILHO, Carlos Alberto. **Dimensões do Fantástico e Aventuras da Tradução em The Lord of the Rings, de J.R.R. Tolkien** (Mestrado em Letras –Literatura e Crítica Literária da Pontifícia Universidade Católica de Goiás) Goiânia: 2013. 84 p.

OLIVEIRA, Selma R. N. **Mulher ao Quadrado**: As representações Femininas nos Quadrinhos Norte-Americanos: Permanências e Ressonâncias (1895 - 1990). Brasília: Unb, 2007. 232 p.

RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. São Paulo: Record, 1938.

SÁ, Celso Pereira de. **Núcleo Central das Representações Sociais**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1996. 184 p.

SANTIAGO, Silviano. **Literatura e Cultura de Massa**. *Novos Estudos*, São Paulo, v. 38, n. 1, p.89-98, mar. 1993.

TODOROV, Tzevetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980. 192 p.

TOLKIEN, J.R.R. **O Hobbit**. São Paulo: Martins Fontes, 1937. 328p.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 1954. 1202p.